



**HASRETLE, İNANÇLA, KARARLI; HEP VE  
DAİMA İZİNDE...  
SAYGI İLE ANIYORUZ...**

---

**GÜNAYDIN**

**BİR BRİÇ KURSUNA  
KATILMAYA KARAR VEREREK,  
HAYATINIZA ÇOK GÜZEL BİR  
SAYFA AÇTINIZ.**

**BU KURS'TA BRİÇ OYNAMAYI  
ÖĞRENECEKSİNİZ.**

**BUNU DEVAM ETTİREREK İYİ  
BİR BRİÇ OYUNCUSU OLMAK  
SİZİN ELİNİZDE...**

# BRİÇ ÖĞRENMEK

## BİRİNCİ BÖLÜM

### TANIMLAR

1. **BRİDGE**(BRİÇ)( KÖPRÜ)= CENTİLMENLİK, SPORTMENLİK, HOŞGÖRÜ, TOLERANS VE DE NEZAKET OYUNUDUR. AYNI ZAMANDA ULUSLAR ARASI FEDERE OLMUŞ BİR ZEKA SPORUDUR. BUNLARA SAHİP DEĞİLSENİZ BRİÇ'E HİÇ BAŞLAMAYINIZ; KAHVELERDE ÇOK ÇEŞİTLİ OYUNLAR VAR.

2. AŞAĞIDAKİ 3 RAKAM BRİÇ'TE HİÇ UNUTMAYACAĞINIZ RAKAMLARDIR.

**40** : BRİÇTEKİ TOPLAM ONÖR PUAN SAYISIDIR.

**26** : BRİÇTE "ZON" İÇİN GEREKLİ TOPLAM PUAN SAYISIDIR.

**13** : BRİÇTE "OYUN AÇMAK" İÇİN GEREKLİ TOPLAM PUAN SAYISIDIR.

3. **ONÖR PUAN** : BİR OYUN KAĞIDI DESTESİNDEKİ;

AS (A) : 4 PUAN X 4 = 16 PUAN.

RUA (R) : 3 PUAN X 4 = 12 PUAN.

DAM (D) : 2 PUAN X 4 = 8 PUAN.

VALE (V) : 1 PUAN X 4 = 4 PUAN.

TOPLAM "40" PUAN OLMAK ÜZERE BU KARTLARIN PUAN DEĞERİDİR. KISACA **OP.** OLARAK YAZILIR.

4. **ZON** : BRİÇTE "EXTRA" PUAN KAZANABİLMEK İÇİN ALINMASI GEREKEN EL (LÖVE) SAYISIDIR.

5. ZON YAPAN ASGARİ **LÖVE**(EL)'LER ŞUNLARDIR :

A. **3 SANZATU** ( KOZSUZ OYUN)(NT İLE GÖSTERİLİR.) : KOZSUZ 9 LÖVE ALINMASIDIR.

**B. 4 KÖR ( KUPA ) : KÖRÜN KOZ OLDUĞU 10 LÖVE ALINMASIDIR.**

**C. 4 PİK (MAÇA ) : PİK'İN KOZ OLDUĞU 10 LÖVE ALINMASIDIR.**

**D. 5 TREFL ( SİNEK ) : TERFL'İN KOZ OLDUĞU 11 LÖVE ALINMASIDIR.**

**E. 5 KARO (DİAMOND) : KARONUN KOZ OLDUĞU 11 LÖVE ALINMASIDIR.**

**AÇIKLAMA:** BUNLARIN ÜZERİNDE LÖVE ALINMASI + LÖVE OLARAK PUAN KAZANDIRIR. AYRICA; DEKLERE EDEREK ALINAN 6 NT, 6 C, 6D, 6H VE 6S YAPILMASI **ŞİLEM** ( 13 LÖVEDEN 12'SİNİ ALMAK) OLARAK ADLANDIRILIR VE EXTRA PUAN ALIR. AYNISINI 7 SEVİYESİNDE GERÇEKLEŞTİRMEYE DE "GRAND ŞİLEM" ( 13 LÖ-VENİN TAMAMINI ALMAK) DENİR. EN YÜKSEK EXTRA PUANI ALIR.

## **6. KARTLARIN İSİMLERİ :**

**A. MİNÖR ( KÜÇÜK ) RENKLER .**

**(1) SİNEK ( TREFL ) : EN UCUZ RENKTİR. "C" İLE GÖSTERİLİR.**

**(2) KARO ( DİAMOND ) : İKİNCİ UCUZ RENKTİR. "D" İLE GÖSTERİLİR.**

**B. MAJÖR ( BÜYÜK ) RENKLER.**

**(1) KUPA ( KÖR ) : MAJÖR RENKLERİN UCUZU, GENELDE ÜÇÜNCÜ DEĞERDEKİ RENKTİR. "H" İLE GÖSTERİLİR.**

**(2) MAÇA ( PİK ) : MAJÖR RENKLERİN BÜYÜĞÜ, GENELDE EN PAHALI RENKTİR. "S" İLE GÖSTERİLİR.**

**7. LÖVE(EL): SIRAYLA BİRER KART OYNANINCA O KARTLARIN KAZANILMASIDIR.**

**AÇIKLAMA:** KONTRATLARA KONTUR ( DOUBL) ATILMASI VE SÜR KONTURLA ( REDOUBL ) KARŞILIK VERİLMESİ HALİNDE EXTRA PUANLAR KATLANARAK ALINIR VEYA BATILMASI HALİNDE VERİLİR.

**8. ŞİLEM:** BİR OYUNDAKİ TOPLAM "13 LÖVENİN 12'SİNİ" KAZANMAK SURETYLE YAPILAN OYUNDUR. DEKLERE EDİLMEK KOŞULUYLA " EXTRA"OYUN PUANI VERİLİR.



ALERT "4" SEVİYESİNE KADAR NATUREL ( BİLİMEN ) OLMAYAN HER KONUŞMA YAPILDIĞINDA , OYUN AÇANIN ORTAĞI TARAFINDAN İŞARET İLE ZORUNLU OLARAK YAPILIR. YAPILMADIĞINDA RAKİPLERİN NATUREL KABUL ETMESİ SÖZ KONUSU OLUR Kİ, YAPMAMAK CEZA GEREKTİRİR. "4 " VE ÜZERİ SEVİYEDEKİ AÇIŞLARDA ALERT OLMAZ RAKİP SORARSA CEVAP VERİLİR( ZORUNLU).

18. **KAPALI**: RENGİN ARDV10XXX GİBİ SIRALI VE EKSİKSİZ OLMASI HALİDİR.

## KONULAR

**KONU : OYUN AÇMAK**

OYUNU BAŞLATMAK DEMEK OLUP; ÜÇ AYRI ŞEKİLDE OLUR. İLK KONUŞMA SIRASI GELENDEN İTİBAREN OYUNCULAR ELLERİNİ DEĞERLENDİRDİKTEN SONRA SIRASI İLE BİR KONUŞMA YAPARLAR. DÖRT OYUNCU DA OYUN AÇMAZ İSE O BORD "PAS" GEÇİLMİŞ OLUR. EN SON DEĞER İFADE EDEN KONUŞMA ( DBL /RDBL DAHİL)'DAN SONRAKİ ÜÇ OYUNCUNUN DA PAS GEÇMESİ İLE DEKLERE TAMAMLANIR.

1. **NORMAL OYUN AÇIŞLARI** :

NORMAL OYUN AÇIŞLARI "1" SEVİYESİNDE VE 5 AYRI ŞEKİLDE OLUR.

A. **1 SİNEK (TREFL ) AÇIŞI** : 13:19 OP. İLE 5'Lİ MAJÖR RENGİ OLMAYAN "6-5", "5-4", " 4-3" VE " 3-2" GİBİ UZUN RENGİ SİNEK OLAN ELLERLE AÇILIR.

BİR ÇOK İYİ OYUNCULAR "3-2 " UZUN RENGİ KARO OLAN ELLERLE DE SİNEK AÇARLAR.

"3-3" KARO-SİNEK OLAN ELLERLE DE SİNEK AÇILIR.

"4-4", "5-5" VE "6-6" KARO-SİNEK OLAN ELLERLE KARO AÇILIR.

B. **1 KARO ( DAİMOND ) AÇIŞI** : YUKARDAKİ ELLERDE SİNEK YERİNE KARO FAZLA İSE KARO AÇILIR. " 4-4", "5-5" VE "6-6" GİBİ EŞİT RENKLERDE DE KARO, "3-3 " EŞİT MİNÖRLERDE SİNEK AÇILIR.

C. **1 KÖR (KUPA ) AÇIŞI**: 13: 19 OP. SAHİP VE 13 KARTTAN EN AZ "5 " TANESİ KUPA OLAN ELLERLE YAPILAN AÇILIŞTIR.

DAHA FAZLA SAYIDA PİK VARSA (6,7..) DAHA UZUN OLDUĞU İÇİN PİK AÇILIR. MİNÖRLER ÖNEMLİ DEĞİLDİR.

**D. 1 PİK (MAÇA) AÇIŞI:** KUPA AÇIŞINDAKİNİN AYNI ÖZELLİKLERE SAHİP MAÇA RENGİNE SAHİP ELLERLE YAPILIR.

**ÖNEMLİ NOT :** HER İKİ MAJÖR RENKTEN “ 5 “ VE “ 5” ’TEN FAZLA KART VARSA SAYICA UZUN OLAN AÇILIR. AYNI SAYIDA (5-5, 6-6 ) MAJÖR KART VARSA ELDEKİ TOPLAM OP. NA BAKILIR.

13 : 16 OP. İLE PİK AÇILIR.

17 : 19 OP. İLE KÖR AÇILIR.

BUNUN SEBEBİ AÇAN OYUNCUNUN 2. KONUŞMADA PİK DEKLERE EDEREK ELİNİN GÜÇLÜ VE İKİNCİ RENGİNİN DE GÖSTERMEYE DEĞER OLDUĞUNU İFADE ETMESİ-DİR. BUNA “REVERS” DENİR. BRİÇTE ÇOK ÖNEMLİ BİR KONUDUR.

**E. 1 SANZATU(NT) AÇIŞI :** KOZSUZ OYUN AÇIŞIDIR. 15 : 17 OP. ( BAZI OYUNCU-LAR 18’İ DAHİL EDER) VE DENGELİ ELLER İLE YAPILAN AÇILIŞLARDIR.

\* BEŞLİ MAJÖR OYNAYAN OYUNCULAR BU PUAN ARALIĞINDA ELİNDE “5 KART MAJÖR” RENK VARSA ASLA SANZATU AÇAMAZLAR.

\* DİĞER BİR ŞART İSE; TARİFTE DE YER ALAN DENGELİ KELİMESİNİN KARŞILIĞI OLAN HERHANGİ BİR RENKTEN TEK KART VEYA BOŞ( ŞİKAN) OLMAMASIDIR.

\* YANİ SANZATU(NT) : “5332”, “4432”, “4333” ŞEKLİNDE DAĞILIM 15:17 OP. İLE AÇILIR. 5’Lİ RENK MUTLAKA MİNÖR OLACAKTIR.

## 2. ZAYIF OYUN AÇIŞLARI :

İLK KONUŞMADA 2, 3, 4 VE 5 SEVİYESİNDE OYUN AÇMAKTIR. BUNUN İÇİN ;

\* BİR SEVİYESİ’NDE OYUN AÇACAK ÖZELLİKTE BİR ELE SAHİP OLUNAMAZ.

\* “2 SİNEK” VE ”2 NT.”, “3 NT.” GİBİ KUVVETLİ OYUN AÇACAK ELE DE SAHİP OLUNAMAZ.

BAZI OYUNCULAR “2 KARO” İLE “MULTİ” DENEN BİR KONVANSİYON ( OYUN KALIBI ) KULLANIRLAR. BUNUN ZAYIF VE KUVVETLİ İKİ HALİ VARDIR.



**KUVVETLİ 2 KARO MULTİ 19:21 OP. OLAN DENGESİZ ELLERDİR.**

**ZAYIF 2 KARO MULTİLER DİĞER İKİ SEVİYESİ ZAYIF AÇIŞLARA BENZER.**

**MULTİ VE DİĞER TİM ZAYIF AÇIŞLARDA ALERT ( BİLGİ VERME) YAPILMALIDIR.**

**A. "2 " SEVİYESİNDE ZAYIF OYUN AÇIŞLARI:**

**(1) 2 D (KARO ) AÇIŞI : BU AÇIŞ İKİ ANLAM İFADE EDER .**

**BİRİ 6 KARTLI KARO VE 6:10 OP. OLAN ELDİR.**

**DİĞERİ YUKARDA KISACA BAHSEDİLEN MULTİ'DİR. İLERDE DAHA GENİŞ VE ÖZEL OLARAK ANLATILACAKTIR. BİRAZ DAHA BRİÇ BİLGİSİ GEREKTİRİR. BAZI ÜLKE-LER BUNU ASLA OYNAMAZ(ABD GİBİ).**

**( 2) 2H (KÖR= KUPA) AÇIŞI: KUPADAN 6 KARTLI VE 6:10 OP.'A SAHİP OLAN ELDİR.**

**(3) 2S ( PİK= MAÇA ) AÇIŞI: MAÇADAN 6 KARTLI VE 6:10 OP.'A SAHİP OLAN ELDİR.**

**NOT : "2 SİNEK" EN GÜÇLÜ ELİ GÖSTEREN BİR AÇILIŞTIR. ASLA ZAYIF AÇIŞLARLA KARIŞTIRILMAMALIDIR.**

**AÇIKLAMA : BİR DE ; BİR MAJÖR RENK İLE DİĞER BİR RENGİN "5 - 5" OLDUĞU ELLER İLE YAPILAN "2H " VE "2S " AÇIŞLARI VARDIR. BUNLARA "MUIDEBERG 2 MAJÖR AÇIŞLARI" DENİR.**

**BUNA GÖRE:**

**2H (KÖR ) : "5 " KART KÖR İLE DİĞER RENKLERDEN BİRİNİN EN AZ 5 KART OLDUĞU 6 :10 OP. LI ELDİR.**

**2S (PİK ) : "5 " KART PİK İLE MİNÖR RENKLERDEN BİRİNİN EN AZ 5 KART OLDUĞU 6 :10 OP.LI ELDİR.**

**"2" SEVİYESİNDE ZAYIF OYUN AÇIŞ ŞARTLARI :**

**\* PUANLAR AÇIŞ RENGİNDE YOĞUNLAŞMALI ( 3 BÜYÜK ONÖRDEN EN AZ 2'Sİ ).**

\* 4 KARTLI BAŐKA BİR MAJÖR RENK OLMAMALIDIR.

\* DEFANSİF ÖZELLİĐİ ZAYIF, OFANSİF ÖZELLİĐİ KUVVETLİ OLMALIDIR.

\* ZONDA İKEN 8:10 PUAN ARALIĐI ESAS ALINMALIDIR.

\* 3. POZİSYONDAKİ OYUNCUDA PUAN DAĐILIMI HAFİF ESNEK OLABİLİR.

\* 4. POZİSYONDAKİ OYUNCUNUN AÇIŐ PUANI EN AZ 6,7 OP. OLMALIDIR.

\* "2", "3", "4" VE "8" KURALI ( AYRICA ANLATILACAK ) BİLİNME Lİ VE DİKKATE ALINMALIDIR.

**B. "3" SEVİYESİNDE ZAYIF OYUN AÇIŐLARI :**

HER DÖRT RENKTEN DE( 3C, 3D, 3H VE 3S ) 7 KARTLI 6:10 OP.LI OLAN ELLERLE YAPILAN AÇIŐLARDIR.

**BU AÇIŐSIN AMAÇLARI:**

\* RAKİPLERİN KONUŐMA ALANLARINI DARALTMAK,

\* RAKİPLERE ÖZEL KONUŐMA ALANLARI BIRAKMAMAK,

\* RAKİPLERİ FAZLA YÜKSELMEYE ZORLAMAK,

\* RAKİPLERİN DOĐRU KONTRATI BULMALARINI ZORLAŐTIRMAK,

\* ORTAĐA ÖZEL BİR EL TARİFİ YAPMAKTIR.

**BU AÇIŐSIN ŐARTLARI:**

\* PUANLAR AÇIŐ RENGİNDE TOPLANMALIDIR, YAN RENKLERDE EN FAZLA BİR LÖVELİK EL OLMALIDIR.

\* AÇIŐ RENGİNDEN BAŐKA BİR RENKTE 4'LÜ MAJÖR, 5'Lİ MİNÖR RENK OLMAMALIDIR.

\* ZONDA İKEN EL DAHA GÜÇLÜ ( PUAN ÜST SINIRA YAKIN) OLMALIDIR.

\* ELİN OFANSİF GÜCÜ YÜKSEK, DEFANSİF GÜCÜ ZAYIF OLMALIDIR.

\* 1 VE 2. POZİSYONDA İKEN 3 BÜYÜK ÖNORDEN EN AZ İKİSİ OLMALIDIR.

\* 3 MİNÖR AÇIŞI 3NT.'YA DAVET NİTELİĞİNDEDİR. BU YÜZDEN GÜÇLÜ OLMALIDIR.

\* 3'NCÜ POZİSYONDA AMAÇ RAKİPLERİ "BLOKE " ETMEK OLDUĞUNDAN YAN RENKLERDE BİR DÖRT KARTLI RENK OLABİLİR.

\* İKİ SEVİYESİNDE KARO AÇMAYAN OYUNCULAR 3. POZİSYONDA 6'LI MİNÖR İLE 3 SEVİYESİNDE AÇIŞ YAPABİLİRLER.

\* 4. POZİSYONDA 3 SEVİYESİ AÇIŞ YAPILMAMALIDIR. ZİRA RAKİPLERİN İKİSİDE PAS GEÇTİĞİNDEN " ZON" YAPMA İMKANLARI YOKTUR. DAHA ALT SEVİYEDE AÇARAK BİZİM PART SKOR( ZON ALTI ) OYNAMAMIZ ARAŞTIRILIR.

**NOT :** GAMBLİNG 3 NT. OLARAK ÇOK ÖZEL BİR AÇILIŞ VARDIR. ÜST DÜZEY BRİÇ BİLGİSİNİ GEREKTİRİR. DAHA SONRA ÖZEL OLARAK ANLATILACAKTIR.

#### C. " 4 "SEVİYESİNDE ZAYIF OUN AÇIŞLARI :

(1) "4 " MİNÖR (NAMYATS) AÇIŞLARI: 4 SİNEK VE 4 KARO "4" SEVİYESİNDE ZAYIF OYUN AÇIŞLARIDIR.

8 KARTLI KAPALI MAJÖR RENK İLE YADA YANINDA BİR "AS" OLAN 7 KARTLI MAJÖR BİR RENKLİ (8- 8,5 LÖVELİK) ELLERDİR.

4 SİNEK GÜÇLÜ KÖR OLAN, 4. KARO GÜÇLÜ PİK OLAN ELLERİ İFADE EDER.

AÇICIDA EN FAZLA 16 OP. OLMALIDIR.

(2) 4 MAJÖR AÇIŞLARI : KAPALI OLMAMAK KOŞULU İLE 8 KARTLI RENK VE 6 : 10 OP. İLE 4 SEVİYESİNDE YAPILAN AÇIŞLARDIR. 3 SEVİYESİNDEKİ ŞARTLAR 8 KARTLI OLMAK ŞARTIYLA GEÇERLİDİR.

#### D. "5" SEVİYESİNDE ZAYIF MİNÖR OYUN AÇIŞLARI :

5 SEVİYESİNDE MAJÖR AÇMAK ANLAMSIZDIR. BU YÜZDEN 5 SEVİYESİNDE SADECE MİNÖR AÇILIR.

**5 SİNEK / 5 KARO** : KAPALI OLMAMAK KOŞULU İLE "9 "KARTLI 6 :10 OP. İLE MİNÖR RENKLERDE YAPILAN AÇIŞLARDIR.

\* ÜÇ SEVİYESİ MİNÖR VE DÖRT SEVİYESİ MAJÖR AÇIŞLARINDAKİ ŞARTLAR 9 KART OLMAK KOŞULU İLE GEÇERLİDİR.

\* YAN RENKLERDE AS VE RUA OLAMAZ. EN FAZLA BİR DAM OLABİLİR.

### 3. KUVVETLİ OYUN AÇIŞLARI :

NORMAL VE ZAYIF OYUN AÇIŞ KURALLARINA UYMAYAN "GÜÇLÜ" ELLERLE YAPILAN OYUN AÇIŞLARIDIR. BUNLAR; 2 SİNEK, 2 SANZATU VE 3 SANZATU'DUR.

#### A. 2 SİNEK(TREFL) : 23+ OP. OLAN HER TÜRLÜ DENGESİZ ELLERDİR.

\* SADECE 23:25 OP. OLAN ELER DENGELİ OLABİLİR.

\* BU AÇIŞI YAPANIN ORTAĞI(CEVAPÇI) İLK KONUŞMASINDA; RAKİP KONUŞMAMIŞ İSE ASLA PAS GEÇEMEZ.

\* EN KÖTÜ ELLE BİLE 2 KARO CEVABI İLE OYUNU DEVAM ETTİRMEK ZORUNDADIR.

\* ÇÜNKÜ ORTAĞINDA 23'TEN FAZLA PUAN VARDIR.( İZAFİ OLARAK 40 PUAN BİLE OLABİLİR.)

#### B. 2 SANZATU (NT) : 20 : 22 OP. VE DENGELİ ELLERLE YAPILAN OYUN AÇILIŞIDIR.

\* BU AÇILIŞDA 5'Lİ MAJÖR RENK OLABİLİR.

\* BU ELİ AÇANIN ORTAĞI İLK KONUŞMASINDA RAKİP MÜDAHALESİ YOKSA 0:3 OP. İLE UZUN BİR MAJÖR RENGİ VARSA TRANSFER YAPMALI, YOKSA "PAS " GEÇMELİDİR.

\* 4:6 OP. İLE 3NT GÖSTERMELİDİR.

\* DAHA FAZLA PUANLA ELİNİ ANLATAN BİR KONUŞMA YAPMALIDIR.

#### C. 3 SANZATU (NT )AÇIŞI: 26+ OP. VE DENGELİ ELLER İLE YAPILAN OYUN AÇIŞLARIDIR.

\* PUAN TOPLAMI 28 'DEN FAZLA OLMAMALIDIR.

\* BU OYUN AÇIŞINI YAPANIN ORTAĐI 5 PUANA KADAR PAS GEÇEBİLİR.

\* DAHA FAZLA PUANLA MUTLAKA ŐİLEM ARAŐTIRMASI YAPMALIDIR.